ANO I - EDIÇÃO Nº 1 | FEVEREIRO 2018

EXCLUSIVO PARA ASSINANTES DO ASILO

FEIRA DE RUA DA PRAÇA XV

A ARTE DE GARIMPAR RELÍQUIAS NO RIO DE JANEIRO

Visitamos a Feira de Antiguidades da Praça XV atrás de tesouros como os da foto

ZINE VÉIO: CONTEÚDO EXCLUSIVO PARA A COMUNIDADE RETROGAMER DO BRASIL

E MAIS:

EXPEDIENTE

EDITOR
O Véio Carrasco

REDAÇÃO
Caio Hansen
Eidy Tasaka
Lucas Rodrigues
Thiago de Almeida [Zona E]

CONVIDADOS
Fabricio Aguiar [16 Bits da Depressão]
Sabat Santos [Retroplayers]

ARTE
Eidy Tasaka

REVISÃO
Rafael Belmonte
Soraia Barbosa

APOIADORES
Alan Ricardo de Oliveira
Alexandre Rocha Lopes
Anderson Cruz
Anderson Da Rosa
Anderson Freitas Gomes
Ari Castilho
Bruno Cass
Bruno Costa Castro
Daniel Cetrin
Danilo Paulino
Fabrício Júnio [oldSchool]
Fernando Dellova
Flávio Antônio [Antiquário Master]
Francis Silva Couto
Helder Ribeiro
Iohan "O Véio" Gonçalves
Ítalo Chianca
Jailson Borges Jr.
João Leonardo Pacifico
Julio Piccinini
Kleber Danielski
Lionel Novaes de Freitas
Lucas Fintelman
Lucas Pinheiro, "O Véio Tis"
Lucas Rodrigues
Marcelo Sforzim
Marcus Guglielmi
Nando Bastos [Pixhitt]
Paulo Junior
Paulo Naje
Pedro [Mostra de VGs Mamanguape]
Rafael Belmonte
Rafael Pintaudi
Rafael Ramalli
Raphael Fuchs
Rodrigo Bobrowski
Rodrigo Carvalho
Tama "A Anciã"
Tayná Tavares
Vanei Heidemann
Vinícius José dos Santos
Vitor Pinheiro Moreira
Zemo

EDITORIAL POR EIDY TASAKA, "O VÉIO"

ZINE VÉIO

RESGATANDO O ESPÍRITO RETROGAMER

Seja bem-vindo ao mais novo projeto do Jogo Véio, amigo leitor! Financiado pelos nossos apoiadores, o Fanzine do Véio foi a primeira meta a ser batida na nossa campanha de financiamento coletivo. Os links estão no rodapé desse texto e você pode acessar para conhecer mais sobre o nosso programa de apadrinhamento e recompensas. Feito o jabá, vamos à introdução do projeto!

O Fanzine Jogo Véio já existe no mundo das ideias há bastante tempo, e na verdade serviria como um substituto para uma revista impressa, só que mais fácil de produzir e mais barato. Impressão em papel comum preto e branco, qualquer um pode fazer em casa, e assim todos teriam um material físico do Jogo Véio. Quanto ao fato de a mídia ser antiga, isso não é nem de longe um problema para nós, afinal somos véios por natureza. Na verdade, estamos bastante cientes de que o nosso público prefere consumir material impresso. Só não fizemos nada nesse sentido antes porque faltava gente para escrever e eu não queria que uma ideia prejudicasse a outra.

No Fanzine JV a dinâmica dos textos vai ser um pouco diferente das revistas e do site, justamente pra que não pareça um mais do mesmo, sem acrescentar nada de novo. Em vez de falar dos jogos propriamente ditos, vamos focar nossos esforços no resgate da história retrogamer brasileira. Queremos conversar com os produtores de conteúdo que desbravaram esse nicho "quando tudo era só mato". E tenha certeza de que muito em breve você vai encontrar rostos e nomes conhecidos por aqui: conversamos com alguns desses caras e todos eles adoraram a ideia.

Também queremos falar de manutenção e preservação de consoles, acessórios, jogos e revistas de videogame! Esse é um assunto sobre o qual somos indagados constantemente pelos nossos leitores. E já nessa edição você vai aprender algumas dicas para cuidar melhor do seu tesouro, sem gastar muito, é claro.

Esperamos que curtam o material. Teremos novas edições todos os meses, sempre com o objetivo de resgatar a rica cultura retrogamer do Brasil, com muito conteúdo especial para a veiarada! ■

REVISITAMOS A FEIRA DA PRAÇA XV

AINDA É POSSÍVEL SE DAR BEM NAS FEIRAS DE ROLO?

Toda cidade do Brasil deve ter uma feira do rolo. Você sabe, daquelas que o cara estende uma lona no chão e coloca tudo que ele pôde encontrar na garagem de casa para vender ou trocar.

Essas feiras sempre foram o ponto alto da semana dos colecionadores de games, quadrinhos, discos e action figures. Tirar uma manhã garimpando, e achar aquela raridade por preço de banana, nos dava a sensação de sermos o Indiana Jones encontrando a arca perdida.

No Rio de Janeiro, onde moro, elas costumam funcionar junto às feiras comuns de rua e as mais famosas são as de Campo Grande, Duque de Caxias, Acari e São Cristóvão. Mas existe uma que sempre foi a rainha de todas as feiras de rolo daqui, a Feira de Antiguidades da Praça XV, e ela vai ser a estrela desse texto.

A era de ouro da feira

Retrogamer eu sempre fui, os emuladores estavam aí pra isso, mas comecei a comprar e colecionar consoles antigos visitando a Feira de Antiguidades da Praça XV em busca de quadrinhos. Um belo dia vi um Master System III dando bobeira numa barraquinha e pensei "que da hora seria jogar de novo direto do console que foi minha entrada no mundo dos games". Isso foi em 2011 e colecionismo de games era um nicho bem pequeno. Paguei R$ 30,00 naquele videogame e fui pra casa.

Uma semana depois, lá estava eu buscando mais quadrinhos quando dei de cara com um Mega Drive III, esse por R$ 15,00 e sem garantia de funcionar. Fui tomado pela mesma sensação anterior, já que o Mega foi meu segundo console da vida. Resolvi levar e ele funcionou.

Bom, o resto vocês devem imaginar. Até 2012 eu já tinha comprado todos os consoles da

infância e mais alguns que sempre quis ter e não pude. Na época tinha uns 40 consoles, muitos modelos variados de um mesmo sistema. Era viciante e empolgante. Videogames mais baratos que um Big Mac e aquela adrenalina de correr pra casa pra limpar e testar. Virei um tremendo de um colecionador.

Eram tempos onde vendedores, em sua maioria, não cobravam preços exorbitantes. Videogames antigos eram interpretados como velharia para um público que não podia comprar os novos. A onda da nostalgia não tinha tomado o mundo ainda e nós, que líamos blogs como RetroPlayers e Gagá Games e participávamos dos encontros do Canal 3, éramos os mais interessados nesses tesouros.

Como eram os macetes da feira

A feira começava ainda na madrugada, e quem não chegava pelo menos umas 07h da manhã já perdia as maiores raridades. Ela acontecia bem embaixo do antigo Elevado da Perimetral, começando próxima do embarque das barcas, no espaço atrás do Palácio Tiradentes. Apesar da poluição visual que o antigo Elevado proporcionava, a região é cheia dessas construções antigas, como o Paço Imperial, e ficava próxima das Igrejas São José e Nossa Senhora do Carmo da Antiga Sé. Ainda no início da praça se encontravam as barracas legalizadas, a maioria com os mesmos padrões estéticos e em sua maior parte especializadas em algum tema. Tinha barraca de selos, itens militares usados na Segunda Guerra, câmeras fotográficas das mais diversas épocas, discos, action figures e brinquedos antigos, quadrinhos e games.

Seguindo por baixo da Perimetral você percebia o fim das barracas oficiais e o início da feira do rolo. Lonas estendidas pelo chão com consoles cheios de lama, cartuchos sem label, ferramentas, utensílios de carro, de cozinha e o que mais os vendedores encontrassem pra vender.

Garimpar por esse espaço era o grande lance. Nas barracas principais da feira os preços eram um pouco mais altos (ainda assim nada como vemos hoje), mas essa galera das lonas no chão só

queriam vender o que eles achavam ser sucata. Nossos olhos treinados pelo tempo sabiam perceber o que valia realmente comprar, já que garantia de funcionamento não existia. Lembro de levar um Atari 2600 com fios cortados por R$ 6,50, após o vendedor abaixar o preço que era R$ 10,00, já que eu só tinha isso no bolso no fim das compras. O Atari funcionou e está até hoje em minha coleção.

Tenho várias outras histórias de grandes negócios iguais a essa, como os seis Nintendo 64 por R$ 26,00 que pareciam ter sido tirados de algum valão do Rio de Janeiro e que, além de funcionarem após uma limpeza, foram vendidos e financiaram outros itens da minha coleção. Ainda quero escrever um livro só com essas aventuras.

Como é a feira hoje

Aos poucos fomos vendo os vendedores entendendo que a procura por videogames antigos vinha aumentando e aquele Super Nintendo sem cabos que custava R$ 26,00 passou a custar R$ 60,00. Aquele cartucho do Super Mario World que todo mundo tinha, de R$ 10,00 foi para R$ 50,00, e o pior, fitas paralelas mais caras que originais.

Além disso, a grande maioria dos vendedores abandonou a feira, fazendo suas vendas agora exclusivamente pelo Mercado Livre. Assim, eles atendem cidades que não possuem tantas feiras do tipo, e vendem com mais facilidade seus produtos por preços inflacionados. Os poucos sobreviventes da feira, mesmo presentes fisicamente, também têm praticado esses preços.

A feira também passou por um processo de "limpeza" em 2014. Com o fim do Elevado, ela foi mais para o meio da praça XV mesmo, e teve todos os vendedores não cadastrados proibidos de estender suas lonas. Você visitava a feira e ainda encontrava uma barraca de quadrinhos, umas três de discos, duas de brinquedos, uma infinidade de barracas de peças de decoração, arte e móveis antigos e nenhuma de games.

Recentemente, após visitar a feira pra fazer essas fotos que vocês estão vendo no decorrer do texto, percebi que a vigilância diminuiu e a galera das lonas no chão está voltando. É possível ver controles de alguns consoles misturados a carregadores de celular, cartuchos solitários entre brindes do Mc Donald's e coisas do tipo. Os preços ainda não são aqueles incríveis de seis anos atrás, mas esses vendedores só não querem voltar pra casa com a mala cheia e estão dispostos a negociar. Eu mesmo voltei com um cartucho do Black Belt e um do Banjo Kazooie gastando R$ 80,00. Definitivamente menos do que gastaria pela internet hoje em dia, mas ainda longe do tempo em que voltava com a mochila cheia gastando a mesma coisa.

No fim, sentir o cheiro da maresia poluída da Baía de Guanabara, junto ao prazer do garimpo, o barulho da galera andando de skate e do sabor do acarajé, dos pastéis e outras comidas de rua tradicionais por lá, trouxe uma nostalgia enorme dos tempos de ouro do colecionismo retrogamer carioca. ■

MUSEU DO VIDEOGAME ITINERANTE

O MUSEU MAIS DIVERTIDO DO MUNDO

Pela segunda vez, o Rio de Janeiro recebeu o **Museu do Vídeo Game Itinerante** em sua exposição no Shopping Nova América durante o último mês de janeiro. O retorno do MVGI não foi uma surpresa, visto o sucesso que foi a sua passagem pelas terras cariocas no ano passado.

O projeto nasceu em 2011 quando seu idealizador, Cleidson Lima, percebeu que precisava de mais espaço para sua coleção de consoles. Com o apoio de amigos e familiares a coleção se tornou um grande acervo e assim nasceu o Museu do Vídeo Game Itinerante, que não possui sede fixa e, segundo dados da curadoria, já conta com mais de 400 itens em seu acervo.

Um detalhe interessante, e talvez o mais importante, é que a experiência de visitar o MVGI não se limita apena a observar, já que diversos consoles estão disponíveis (e funcionando) para o público jogar à vontade.

Aparelhos clássicos como o Atari 2600, Super Famicom ou a versão original japonesa do Mega Drive estão presentes, além de outros consoles mais incomuns que só víamos em revistas especializadas como o Neo Geo e o TurboGrafx-16. Todos liberados para jogatinas de teste, com jogos e controles originais da época.

Existem outras atividades também que não se limitam apenas à nostalgia. Durante toda a exposição acontece uma seletiva para o torneio de Just Dance no palco que fica bem no centro do espaço, chamando bastante atenção dos frequentadores do shopping, diga-se de passagem. Existem também outros campeonatos como torneios de **Street Fighter II** e **Mortal Kombat**, clássicos dos

jogos de luta. E quem quiser algo mais moderno pode experimentar as estações de jogo com Tekken 7 ou Marvel vs Capcom: Infinity, além de games que fazem uso da tecnologia VR. Cosplayers também têm vez, já que o evento organiza um concurso baseado em personagens dos jogos.

Em visita ao evento, é nítida a impressão do quão familiar é aquele ambiente, com pais e filhos se divertindo lado a lado em um verdadeiro passeio gamer de gerações.

Quem quiser saber mais sobre o funcionamento do Museu do Vídeo Game Itinerante pode conferir no podcast do Jogo Véio a entrevista que fizemos durante a nossa visita.

Recomendo também que fiquem ligados no site (endereço no final da matéria) e na página do Facebook para ficar por dentro da agenda do museu. Enquanto isso, esperamos ansiosamente até o ano que vem para mais um passeio nostálgico nesse paraíso cheio de jogos véios. ■

MUSEU DO VIDOGAME ITINERANTE
HTTP://WWW.MUSEUDOVIDEOGAME.ORG/

AGENDA

- **10/02 a 25/02**
  Nova Iguaçu - RJ
  Shopping Nova Iguaçu
- **03/03 a 25/03**
  Recife - PE
  Shopping Recife
- **31/03 a 22/04**
  Salvador - BA
  Local não confirmado
- **03/05 a 13/05**
  Maringá - PR
  Expoingá 2018
- **07/07 a 29/07**
  Brasília - DF
  Local não confirmado

CONHEÇA O RETROPLAYERS

UM DOS SITES MAIS ANTIGOS DO BRASIL ESPECIALIZADOS NA CULTURA RETROGAMER

Jogo Véio: Como surgiu o Retroplayers e qual era a sua ideia inicial para ele?

Sabat Santos: A história é um pouco longa, mas vamos lá: O Retroplayers surgiu há quase 9 anos quando os fóruns de discussão imperavam na internet como principal forma de divulgação de conteúdo alternativo. Em outras palavras, quem quisesse falar sobre games naquela época, ou dava um jeito de entrar para a equipe de um grande portal ou revista impressa especializada, ou procurava espaço em algum dos milhares de fóruns existentes na internet. Foi nesta época que eu comecei a dar meus primeiros pitacos virtuais sobre games, primeiramente no famosíssimo **fórum Uol Jogos**, e depois no saudoso **RetroBits**. Foi lá, inclusive, onde descobri a existência de alguns dos primeiros blogs sobre games antigos do Brasil. Fiquei maravilhado com as possibilidades que aqueles pequenos sites me apresentavam e comecei a sentir necessidade de ter um espaço só meu para guardar as memórias e histórias que eu havia colecionado até então no mundo dos games. Me juntei a um ex-colaborador que eu havia conhecido no próprio RetroBits e

começamos a moldar o que seria o nosso portal sobre games. Nasceu assim o **SuperFamiCOOL**!

Ele foi o embrião do que, mais tarde, viria a ser o Retroplayers. Mas por questões de hospedagem, o site acabou saindo do ar. Além disso, o tal colaborador também desapareceu. Serviu como lição e resolvi fazer tudo novamente, só que desta vez, direito: paguei um servidor, pesquisei trocentos nomes de domínios até encontrar um tal de **Retroplayers** disponível. Comecei a desenvolver sozinho um novo site pesquisando na unha tudo o que eu podia sobre aquele "tal de WordPress", uma ferramentazinha mequetrefe bastante popular hoje em dia.

O toque final veio quando um outro amigo que possuía um site hospedado no mesmo server gratuito que eu usava apareceu todo serelepe gritando no MSN que o servidor anterior havia voltado a funcionar. Foi o tempo certinho de fazer aquele CTRL+C, CTRL+V e estava finalmente pronto e operante o nosso site predileto de velharias gamers.

JV: E quais foram as experiências que mais te marcaram durante a sua trajetória com o site?

SS: Sem dúvidas a primeira aprovação do site para a **Brasil Game Show** como veículo de imprensa em 2013. Foi o estalo que me mostrou que o negócio estava realmente ficando sério! Era uma época mais rigorosa, pouca gente da web conseguia esse tipo de acesso e era nítido no rosto do pessoal aqui da equipe a satisfação por estarem se sentindo reconhecidos!

Além disso, as dezenas de doações de consoles e jogos que o site recebeu ao longo de sua existência. Da primeira à última, recebida há apenas alguns meses (um Mega Drive Tec Toy primeiro modelo, de 1991 na caixa e em perfeito estado). Essas demonstrações de carinho e respeito são o que me mantém até hoje firme e forte produzindo material nostálgico.

JV: Qual é o conteúdo que você produziu que mais te dá orgulho?

SS: O RetroCast. O nosso podcast nasceu de maneira inusitada! Sabe aquele ex-colaborador que sumiu? Ele um dia reapareceu como se nada tivesse acontecido, querendo fazer parte do novo site, cheio de ideias malucas e esbanjando boa vontade, mas ainda naquela de sumir e reaparecer sem dar explicações. Em uma de suas curtas estadias ele criou um podcast chamado RetroPodCast. Foi um episódio piloto que deu certo, então nós gravamos mais um.

Logo depois o cara desapareceu de novo, ficou quase cinco meses sem dar notícias e eu resolvi chutar o balde e cortar de vez o fulano da equipe. Deletei os dois programas que ele havia feito, reestruturei todo o conteúdo, criei uma abertura padronizada e mudei nome do programa para **RetroCast — O podcast do retroaventureiro!**

A aceitação foi enorme! E isso só me incentivou a melhorar o material. A cada episódio que saía no site, a sensação de orgulho por fazer um programa tão legal e aceito era tão grande que chegava a vazar pelos poros!

Infelizmente nunca consegui manter a frequência de lançamentos, por conta do tempo livre da equipe que é escasso, além de a edição ser muito complexa.

Hoje, o Retrocast aguarda a sua ressurreição. Quem sabe um dia?

JV: Quais são os planos para o site em 2018?

SS: No momento eu estou de férias da Internet. Sabe como é: uma hora a coisa satura e a cabeça precisa de descanso. Assim, como agora tenho um filho, gasto meu tempo livre com ele antes que o danado cresça e fique maior que eu!

Mas as férias já estão acabando, e como todo início de ano, este também veio cheio de novas possibilidades para o Retroplayers.

O que posso antecipar, é que o Canal Retroplayers no Youtube vai estar bastante movimentado em 2018, e que é bem possível que o Retrocast também retorne de sua tumba. Só essas duas coisas já constituem uma meta bastante cabeluda, e ainda tem mais: um novo foco nos aguarda, um caminho que tem tudo a ver com aquilo que adoramos, com a nostalgia dos antigos games de 8 e 16 bits. Mas isso a gente ainda não pode revelar, claro! *[N.E: Nós insistimos, mas nem sob ameaças ele quis revelar os planos]* ■

RETROPLAYERS
HTTP://WWW.RETROPLAYERS.COM.BR
YOUTUBE: HTTPS://GOO.GL/O4DF3G

SONIC MANIA

UM RECOMEÇO PARA A FRANQUIA?

Estudos sobre hábitos revelam que uma pessoa está disposta a tentar experiências novas voluntariamente, desde que elas sejam parecidas com algo já conhecido. Por exemplo, buscamos ouvir bandas que possuem as mesmas influências das nossas favoritas em vez de procurar novos estilos musicais. Quando vamos comprar um novo jogo, é provável que compremos sequências de algum título que já zeramos anteriormente em vez de optar por algo totalmente novo. Por isso somos tão relutantes em testar novas tecnologias, estilos de jogos e até consoles diferentes dos que já conhecemos. Isso explica a rejeição dos jogos do Sonic em 3D pelo público mais velho nos últimos anos.

Somos véios! Estamos acostumados a ver o Sonic quebrar armaduras de animais robóticos, coletar esmeraldas caóticas, virar "Super Sayajin" e derrotar o Dr. Ivo Robotnik. Amamos os personagens principais da franquia, sem dar muito espaço para Stick, Creamy e outros. Confesso que tenho uma certa afinidade por Rouge e Shadow, mas são os dois únicos de todo o universo 3D que foram capazes de cativar este player da velha guarda.

Inovar é algo bom, mas mudanças demais podem criar o efeito contrário. É necessário utilizar os recursos já existentes para criar um ambiente familiar aos consumidores. Pensando nisso, por que não criar uma nova aventura para Sonic e sua turma usando os jogos do Mega Drive como base?

Afinal, por que os jogos da série principal foram abandonados após 1994? Sonic & Knuckles foi o último renomado título em 2D acolhido calorosamente pelos fãs. As mudanças vieram com Sonic Blast, Sonic 3D Blast, Sonic Adventure, Sonic R e tantos outros. A sequência da trama principal jamais foi retomada, e isso não significa que os jogos sejam ruins. Sonic Adventure é um dos meus games favoritos do ouriço azul (quando criança sonhava em ter um Dreamcast somente para jogá-lo). O que mais incomoda é a interrupção na produção de uma sequência para a série principal, que convenhamos, é a melhor de todas em questão de diversão e desafio.

A Sega provavelmente se perdeu após o lançamento do Saturn com todo o potencial que os consoles ofereciam. Era possível modelar personagens em polígonos

e colocá-los nas mais diferentes situações. Os novos processadores 32-bit e até mesmo o poderoso e incompreendido Dreamcast com sua arquitetura 128-bit ofereciam novos meios de apresentar gráficos aos jogadores. Entretanto, em alguns casos, menos é mais.

No ano de 2017, o Sonic Team resolveu nos presentear com uma bela aventura 2D contando com Sonic, Tails e Knuckles novamente. Mesmo com as vendas não alcançando resultados estratosféricos, o sucesso de Sonic Mania é nítido. Boas avaliações e comentários positivos inundaram as redes sociais e demonstraram o anseio por um mercado com mais jogos desse tipo. Streets of Rage, Golden Axe, Alex Kidd!

Sendo amantes de jogos antigos, queremos passar mais tempo com nossos títulos favoritos, relembrando a infância.

Sonic Mania conseguiu trazer tudo o que os jogos antigos do ouriço possuem de melhor e unir em uma única experiência. Inimigos marcantes, fases inconfundíveis e trilha sonora cativante fazem com que o véio atrás da telinha sinta seus olhos se encherem de "suor" e o coração bate mais forte na medida em que as lembranças de jogatinas passadas afloram.

Para quem ainda não conferiu o jogo mesmo com todo esse papo de nostalgia, vale salientar que algumas poucas coisas mudaram, mas para melhor. Houve um cuidado especial pra que essas novidades não descaracterizassem o universo de Sonic. Ou seja, é o jogo perfeito para quem é fã de carteirinha da série.

No final de 2017 tivemos o lançamento de Sonic Forces, e o jogo decepcionou novamente, a exemplo de títulos como Sonic the Hedgehog (o de 2006) e Sonic Lost World. Criar seu próprio personagem parece uma boa ideia, mas não aqui. Usar ganchos? Bacana, mas não aqui. E esse tem sido o erro da Sega ao tentar transformar o seu principal personagem em algo que ele nunca foi.

Esperamos que o erro não se repita, já que Mania e Forces foram desenvolvidos ao mesmo tempo. Será que teremos que esperar mais vinte anos até termos uma continuação de Mania?

Não queremos que a Sega pare de produzir conteúdo novo. Alguns dos jogos em 3D do Sonic até são capazes de agradar o mais ranzinza dos moradores do asilo retrogamer. Contudo, só a série original é capaz de fazer um verdadeiro véio chorar de emoção. ■

#16BITSDADEPRESSAO

PAPERVEIO

FEIRA DE RUA DA
PRAÇA XV

Commodore 64™/128™
Joystick Required
02395

MINDSCAPE